



XBOX 360

KINECT™





ÍNDICE

CONEXIÓN A XBOX LIVE.....	4
INTRODUCCIÓN	4
MENÚ PRINCIPAL.....	4
GESTOS PARA PRUEBAS	5
FÚTBOL.....	5
FÚTBOL AMERICANO	6
GOLF	6
BALONCESTO	7
BÉISBOL	8
HOCKEY	9
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.....	10
CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO	10
JUGAR CON KINECT DE MANERA SEGURA.....	13



ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad,
consulta la contraportada interior.**

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Big League Sports en Kinect™ para Xbox 360®. Escoge entre fútbol, baloncesto, hockey, fútbol americano, golf y béisbol y conviértete en el atleta definitivo de Big League Sports Kinect.

MENÚ PRINCIPAL

Para escoger entre "Torneo", "Deportes" y "Opciones", sitúa el cursor sobre el correspondiente botón.



Opciones

Controla el volumen, ajusta Kinect, consulta los créditos y comprueba los marcadores de récords.

Deportes

Elige un deporte y verás un menú para las tres pruebas de dicho deporte. Elige una prueba y prepárate para jugar.

Torneo

Para pasar al deporte anterior o siguiente, no tienes más que situar el cursor sobre la flecha izquierda o la derecha y aparecerán las opciones del deporte anterior o el siguiente.

Para agregar un deporte a tu lista de 3 deportes, no tienes más que situar el cursor sobre la prueba y se incorporará a tu lista. Para borrar un deporte de la lista, sitúa el cursor sobre la "X" roja de la prueba de la lista y se borrará.

Elige cuántos jugadores van a participar en tu torneo y luego mantén el cursor sobre el icono EMPEZAR para empezar a jugar.

GESTOS PARA PRUEBAS:

FÚTBOL

Goleador

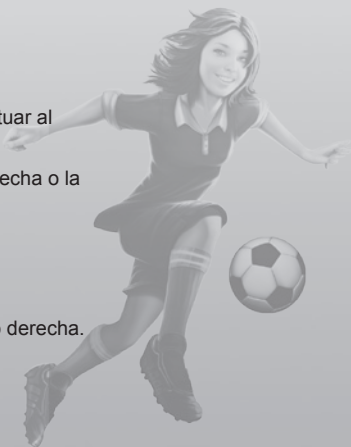
- Patada.

Portero de fútbol

- Usa tu cuerpo, manos y piernas para situar al personaje delante de los balones.
- Estira ambos brazos juntos hacia la derecha o la izquierda para lanzarte y parar.

Fútbol de Big League

- Corre en el sitio.
- Para esquivar, da un paso a izquierda o derecha.
- Salta.
- Patada.

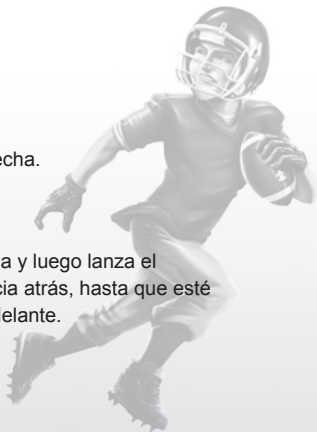




FÚTBOL AMERICANO

Lanzamiento de TD

- Da una palmada.
- Para esquivar, da un paso a izquierda o derecha.
- Salta.
- Agáchate.
- Apunta al centro, a la izquierda o a la derecha y luego lanza el balón, para lo cual debes mover el brazo hacia atrás, hasta que esté detrás de tu cabeza, y luego moverlo hacia delante.
- Usa tu cuerpo para situar al personaje y usa las manos para atrapar el balón.



Field Goal

- Patada.
- Para controlar el balón en el aire, estira los brazos a los lados y luego inclina tu cuerpo a izquierda o derecha.

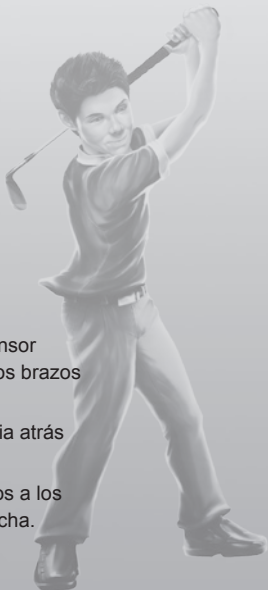
Fútbol americano de Big League

- Corre en el sitio.
- Salta.
- Agáchate.
- Para apartar con el brazo, extiende el brazo derecho o el izquierdo hacia el lado.

GOLF

Prueba de drives

- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas y los brazos estirados hacia el suelo.
- Para golpear la pelota, mueve ambos brazos hacia atrás y luego hacia adelante con un movimiento fluido.
- Para controlar la pelota en el aire, estira los brazos a los lados y luego inclina tu cuerpo a izquierda o derecha.





Desafío de putts

- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas y los brazos estirados hacia el suelo.
- Para golpear la pelota, mueve ambos brazos hacia atrás y luego hacia adelante con un movimiento fluido.

Golf de Big League

- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas y los brazos estirados hacia el suelo.
- Para golpear la pelota, mueve ambos brazos hacia atrás y luego hacia adelante con un movimiento fluido.
- Para controlar la pelota en el aire, estira los brazos a los lados y luego inclina tu cuerpo a izquierda o derecha.

BALONCESTO

Desafío de tiro

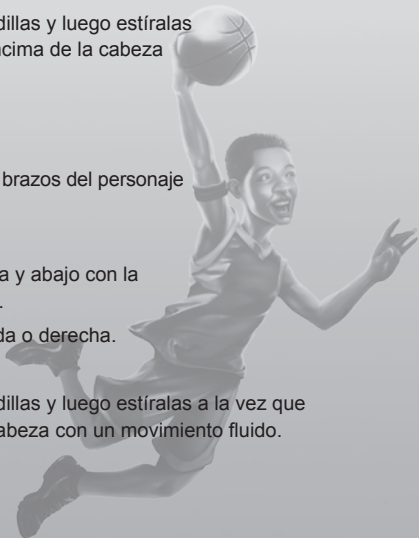
- Para agarrar el balón, estira los brazos hacia el lado donde se encuentre este.
- Para lanzar el balón, dobla las rodillas y luego estíralas a la vez que alzas el brazo por encima de la cabeza con un movimiento fluido.

Taponador

- Salta.
- Agita los brazos para controlar los brazos del personaje y conseguir bloquear el balón.

Baloncesto de Big League

- Para driblar, mueve la mano arriba y abajo con la palma de la misma hacia el suelo.
- Para esquivar, muévete a izquierda o derecha.
- Salta.
- Para lanzar el balón, dobla las rodillas y luego estíralas a la vez que alzas el brazo por encima de la cabeza con un movimiento fluido.





BÉISBOL

Héroe del homerun

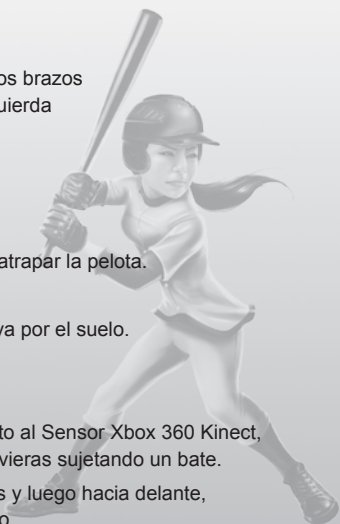
- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas como si estuvieras sujetando un bate.
- Para batear, mueve los brazos hacia atrás y luego hacia delante, realizando un movimiento normal de bateo.
- Batea por alto.
- Batea por bajo.
- Batea por el centro.
- Para controlar la pelota en el aire, estira los brazos a los lados y luego inclina tu cuerpo a izquierda o derecha.

Bola aérea

- Usa tu cuerpo y tus brazos para situar al personaje en la posición adecuada para atrapar la pelota.
- Salta para coger las pelotas que boten.
- Agáchate para atrapar una pelota que vaya por el suelo.

Béisbol de Big League

- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas como si estuvieras sujetando un bate.
- Para batear, mueve los brazos hacia atrás y luego hacia delante, realizando un movimiento normal de bateo.
- Para lanzar, colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect, con las manos entrelazadas, y luego realiza un movimiento de lanzamiento hacia el Sensor Xbox 360 Kinect para lanzar la pelota.





HOCKEY

Desafío de slapshot

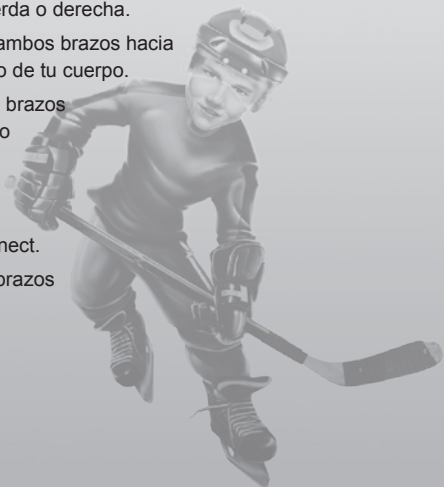
- Colócate en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect y mantén los brazos bajados a un lado, a la altura de la cintura.
- Para golpear, mueve los brazos hacia atrás y luego hacia delante.

Prueba de portero

- Usa tu cuerpo, manos y piernas para situar al personaje delante de los discos.
- Para apartar un disco de una patada, levanta la pierna derecha o izquierda hacia un lado.
- Para parar con el guante, alarga los brazos hacia la izquierda o la derecha de tu cuerpo.

Hockey de Big League

- Corre en el sitio.
- Para esquivar, muévete a izquierda o derecha.
- Para contener a un rival, estira ambos brazos hacia la derecha, izquierda o el centro de tu cuerpo.
- Para hacer un amago, estira los brazos hacia el lado izquierdo o derecho de la cintura.
- Para frenar con un giro, gira tu cuerpo en un ángulo de 90° con respecto al Sensor Xbox 360 Kinect.
- Para golpear el disco, sitúa los brazos junto a la cintura y muévelos de atrás adelante.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

<http://activision-es.custhelp.com>

La sección de Atención al cliente de nuestro sitio web contiene información reciente sobre el producto, incluidos enlaces de actualizaciones que pueden descargarse de forma gratuita. Actualizamos a diario las páginas de este servicio, así que consúltalas antes de ponerte en contacto con nosotros. Entra en la sección Respuestas y selecciona una plataforma y un juego para ver una lista con las preguntas más frecuentes. Si no encuentras lo que buscas, intenta utilizar una palabra clave.

Servicio por correo y teléfono

Consulta la web para obtener la información actualizada y los horarios de atención para tu país e idioma. Sólo se ofrece servicio técnico. No podemos facilitarte pistas, códigos ni trucos.

Nota: Te rogamos que no devuelvas ningún juego a Activision sin haber contactado antes con el servicio de Atención al Cliente. Nuestra política establece que las devoluciones de juegos y los reembolsos económicos deben realizarse en primera instancia a través de la tienda (física o en línea) en la que se adquirió el producto.

Ayuda en línea y Correo electrónico:

<http://activision-es.custhelp.com#>

Teléfono: 91 182 9403 (tarifa local)

Horario: De lunes a viernes de 10.00 a 20.00

Sábados de 12.00 a 18.00

MES2011.08

CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.



PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.



ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.video.tv



Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.



Activision Blizzard Italia, Corso Sempione 221, 20025 Legnano (MI)

Activision Blizzard Spain, SL, C/ Anabel Segura, 7, 1 PLANTA, 28108
Alcobendas, Madrid

© 2011 Activision Publishing Inc. Activision is a registered trademark of
Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade
names are the property of their respective owners.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales
del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.